

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Compétences
LdB p. 41/p. 71

Compétence	Base
Connaissance	
Bureaucratie	10 %
Culture artistique*	10 %
Langue maternelle*	ÉDU x5 %
Langues*	00 %
Mythe de Cthulhu	00 %
Sciences de la terre*	00 %
Sciences de la vie*	00 %
Sciences formelles*	00 %
Sciences humaines*	00 %
Sciences occultes	05 %
Savoir-faire	
Bricolage	20 %
Criminalistique	00 %
Hypnose	05 %
Médecine	05 %
Métier*	05 %
Photographie	10 %
Pratique artistique*	05 %
Premiers soins	30 %
Psychanalyse	00 %
Survie	00 %
Sensorielle	
Bibliothèque	25 %
Discrétion	10 %
Dissimulation	15 %
Écouter	25 %
Orientation	10 %
Pister	10 %
Psychologie	05 %
Se cacher	10 %
Trouver Objet Caché	25 %
Vigilance	25 %
Influence	
Baratin	05 %
Contacts & Ressources	10 %
Crédit	15 %
Imposture	00 %
Interroger	10 %
Jeu*	10 %
Négociation	05 %
Perspicacité	INT x2 %
Persuasion	15 %
Savoir-vivre	ÉDU x2 %
Action	
Armes à feu*	20 %
Armes blanches*	20 %
Armes exotiques*	00 %
Artillerie*	15 %
Athlétisme	15 %
Conduite*	20 %
Corps à corps*	DEX x 2 %
Équitation	05 %
Navigation	00 %
Piloter*	00 %

Illustration : Marc Simonetti • Maquette : Christian Grussi • Editions Sans Détour 2012 • www.sans-detour.com

Statistiques des PNJ
LdB p. 206/ p.306

	Faibles	Ordinaires	Supérieurs
Carac. Principale	14	16	18
Carac. Moyenne	10	12	14
Attribut Moyen	60 %	70 %	80 %
Points de Vie	8	12	16
Impact	-2	0	+2
Sa spécialité	50 %	75 %	90 %
Catégories de compétences			
- Principale	50 %	50 %	75 %
- Secondaire	25 %	50 %	50 %
- Usuelle	25 %	25 %	50 %
- Usuelle	10 %	25 %	25 %
- Faible	10 %	10 %	25 %

Vitesses de déplacement
LdB p. 34 / p.68

Marcher	5 m/round	catégorie de vitesse x 1
Courir	10 m/round	catégorie de vitesse x 2
Sprinter	20 m/round	catégorie de vitesse x 3

Douleur
LdB p. 98 / p. 147

Douleurs Brusques
- **Douleur vive** Perd sa prochaine phase d'action et -10 % à toutes les actions du personnage
- **Douleur aiguë** Perd sa prochaine phase d'action et -20 % à toutes les actions du personnage

Douleurs Lancinantes
- **Douleur sourde** -10 % à toutes ses actions
- **Douleur intense** -20 % à toutes ses actions

États de santé
LdB p. 95 / p. 143

Apathique	-10 % à toutes ses actions
Aphone	-20 % à la catégorie de compétences *Influence*
Assourdi	-20 % à tous les tests concernant l'écoute et la communication
Aveuglé	-20 % aux catégories *Action, Savoir-faire* et *Sensorielles* (exception faite de la compétence Écouter), et -10 % à la catégorie Influence
Désorienté	-10 % aux compétences des catégories *Sensorielle* et *Savoir-faire*
Engourdi	-20 % à toutes ses actions
Épuisé	-20 % à la catégorie de compétences *Action* et -10 % à toutes les autres
Étourdi	-20 % à toutes ses actions
Fatigué	-10 % à la catégorie de compétences *Action*
Fiévreux	-20 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Hébété	-20 % aux catégories de compétences *Connaissance* et *Savoir-faire*
Inconscient	Toute attaque au corps à corps est automatiquement un coup critique
Irrité	-10 % aux catégories de compétences *Action* et *Influence*
Nauséeux	-10 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Paralysé	Ne peut utiliser aucune compétence physique
Vomissement	Le fait de vomir engendre une perte d'un 1D3 round. En cas d'attaque, il sera automatique *Pris au dépourvu*

Chocs psychologiques
LdB p. 104 / p. 154

D100	Choc	L'investigateur…
01-05	**Prostration**	… reste prostré dans un recoin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action durant ce temps
06-15	**Évanouissement**	… perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action durant ce temps
16-30	**Amnésie partielle**	… ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au gardien qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur.
31-50	**Perte de coordination**	… subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il a du mal à cordonner ses mouvements et ses pensées
51-70	**Panique**	… subit un malus de -10 % à toutes les actions. Il se sent submergé par la peur
71-85	**Crise hystérique**	… subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il hurle et agit de manière incohérente
86-95	**Fuite irrationnelle**	… fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre durant ce temps
96-00	**Crise de démence**	… perd toute notion de réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur. La seule action possible est de porter des *Coups furieux*

Signification des points d'Aplomb
LdB p. 102 / p. 152

Points	L'investigateur…
1	... a déjà été confronté à des situations horribles
2	... a l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant
4	... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué. Il a peut-être fait la guerre
6	... est détaché. Pour lui l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble irréelle
8 et +	... est blasé, il en a trop vu. Il lui en faut beaucoup pour le faire réagir !

État de Santé Mentale
LdB p. 101 / p. 150

Score de SAN	L'investigateur est…
SAN initiale	Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur
Moitié	-10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde…
Quart	-20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, asocial, ou simplement bizarre
5 points ou moins	Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société
0 points	Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien

Quels attributs pour quelles compétences ?
LdB p. 75 / p.119

Connaissance	Connaissance, Intuition
Savoir faire	Connaissance, Intuition, Agilité
Sensorielle	Intuition
Influence	Connaissance, Prestance
Action	Agilité, Connaissance, Puissance

Les règles qui prévalent en toutes circonstances

- **Une action immanquable, évidente ou triviale réussit toujours**
- **Une action impossible échoue toujours**
- **Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence**
- **Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut**
- **Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale**
- **Si plusieurs options sont disponibles, favorisez toujours l'investigateur**

Niveaux de compétence
LdB p. 192/p. 292

Amateur	25 %
Professionnel	50 %
Expert	75 %

Niveaux d'adversité
LdB p. 74 / p.118

Adversité	Niveau	Exemple de PNJ
Faible	10 %	Un néophyte ou un individu facile à convaincre
Modérée	25 %	Un amateur ou individu réticent
Importante	50 %	Un professionnel ou individu qui a les idées bien arrêtées
Forte	75 %	Un expert ou une personne butée
Intense	90 %	Un génie ou fanatique religieux

Test simple
LdB p. 71 / p. 116

Sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée.

Test en opposition
LdB p. 71 / p. 116

Chaque personnage impliqué dans la confrontation effectue un test de compétence normalement, comme dans le cas d'un test simple, sauf que pour déterminer lequel l'emporte, on compare les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure qualité l'emporte.

Cumul des bonus
LdB p. 72 / p. 117

À partir d'un niveau professionnel (50 % ou plus dans la compétence), si les **modificateurs cumulés dépassent +20 %** (deux modificateurs ou plus), le personnage bénéficiera d'une **réussite automatique**. Il en est de même si le total des bonus et du niveau de compétence dépasse 100 %.

Cumul des malus
LdB p. 72 / p. 117

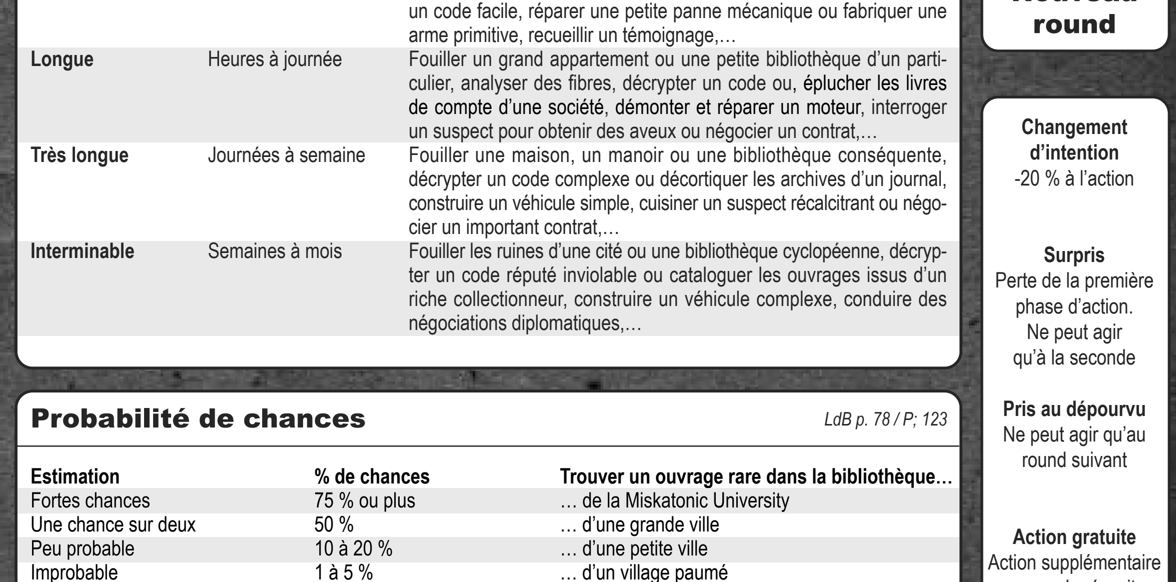
Si les **modificateurs cumulés dépassent -20 %** (deux modificateurs ou plus), il faut alors obtenir une **réussite spéciale**. En cas de réussite à ce test, le résultat sera considéré comme une réussite normale et non comme une réussite spéciale.

Utiliser les caractéristiques et les attributs pour quoi faire ?
LdB p. 34 / p. 68

Carac.	Attribut	
FOR	Puissance	Faire un bras de fer, soulever des charges, retenir un individu au-dessus du vide,…
CON	Endurance	Résister aux maladies, à la fatigue, aux poisons,…
INT	Intuition	Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension,…
DEX	Agilité	Déterminer l'ordre d'action, effectuer des manipulations délicates, rattraper un objet qui tombe,…
APP	Prestance	Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer,…
TAI	Corpulence	Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière des objets,…
ÉDU	Connaissance	Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir,…
POU	Volonté	Faire preuve de volonté, garder son sang-froid,…

Circonstances
LdB p. 72 / p.117

Mod.	Circonstances	Exemples
-20 %	**Exécrables**	Tirer de nuit sur cible mobile, crocheter la serrure d'un coffre-fort, repérer un individu perdu en plein blizzard, écouter une conversation dans une usine assourdissante, avancer sur une corniche glissante, utiliser une batterie de cuisine pour faire une analyse chimique délicate,…
-10 %	**Mauvaises**	Tirer de nuit sur cible, crocheter une serrure particulièrement bien conçue, repérer un individu dans une foule, écouter une conversation dans une soirée animée, progresser sur un terrain boueux, utiliser un couteau de chasse en lieu et place d'un scalpel,…
+10 %	**Favorables**	Tirer sur cible immobile, crocheter une serrure de qualité médiocre, repérer un individu de 2,20 m dans une foule, escalader un mur avec de nombreuses prises, utiliser un tournevis de précision pour réparer une montre,…
+20 %	**Optimales**	Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, crocheter une serrure primitive, repérer un individu dans un bar presque vide, escalader une paroi qui forme un escalier naturel, avoir à disposition un laboratoire moderne pour faire des analyses,…



L'échelle temporelle
LdB p. 80 / p. 125

Dénomination	Durée	Actions usuelles
Immédiate	Secondes à minute	Fouiller un bagage ou un meuble, décrypter un code évident, réparer une arme enrayée, demander son chemin à un agent de police,…
Rapide	Minutes à heure	Fouiller une pièce, un petit appartement ou une pile de livres, décrypter un code facile, réparer une petite panne mécanique ou fabriquer une arme primitive, recueillir un témoignage,…
Longue	Heures à journée	Fouiller un grand appartement ou une petite bibliothèque d'un particulier, analyser des fibres, décrypter un code ou, éplucher les livres de compte d'une société, démonter et réparer un moteur, interroger un suspect pour obtenir des aveux ou négocier un contrat,…
Très longue	Journées à semaine	Fouiller une maison, un manoir ou une bibliothèque conséquente, décrypter un code complexe ou décortiquer les archives d'un journal, construire un véhicule simple, cuisiner un suspect récalcitrant ou négocier un important contrat,…
Interminable	Semaines à mois	Fouiller les ruines d'une cité ou une bibliothèque cyclopéenne, décrypter un code réputé inviolable ou cataloguer les ouvrages issus d'un riche collectionneur, construire un véhicule complexe, conduire des négociations diplomatiques,…

Probabilité de chances
LdB p. 78 / P; 123

Estimation	% de chances	Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque…
Fortes chances	75 % ou plus	… de la Miskatonic University
Une chance sur deux	50 %	… d'une grande ville
Peu probable	10 à 20 %	… d'une petite ville
Improbable	1 à 5 %	… d'un village paumé

Les indications des **numéros de page** renvoyant aux règles attenantes indiquent, pour le 1e numéro, le livre de base 6e édition française, et pour le second, le livre de base - 30e anniversaire

Round

Déclaration d'intention
Dans l'ordre croissant d'initiative

↓

Phase 1
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Phase 2
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Nouveau round

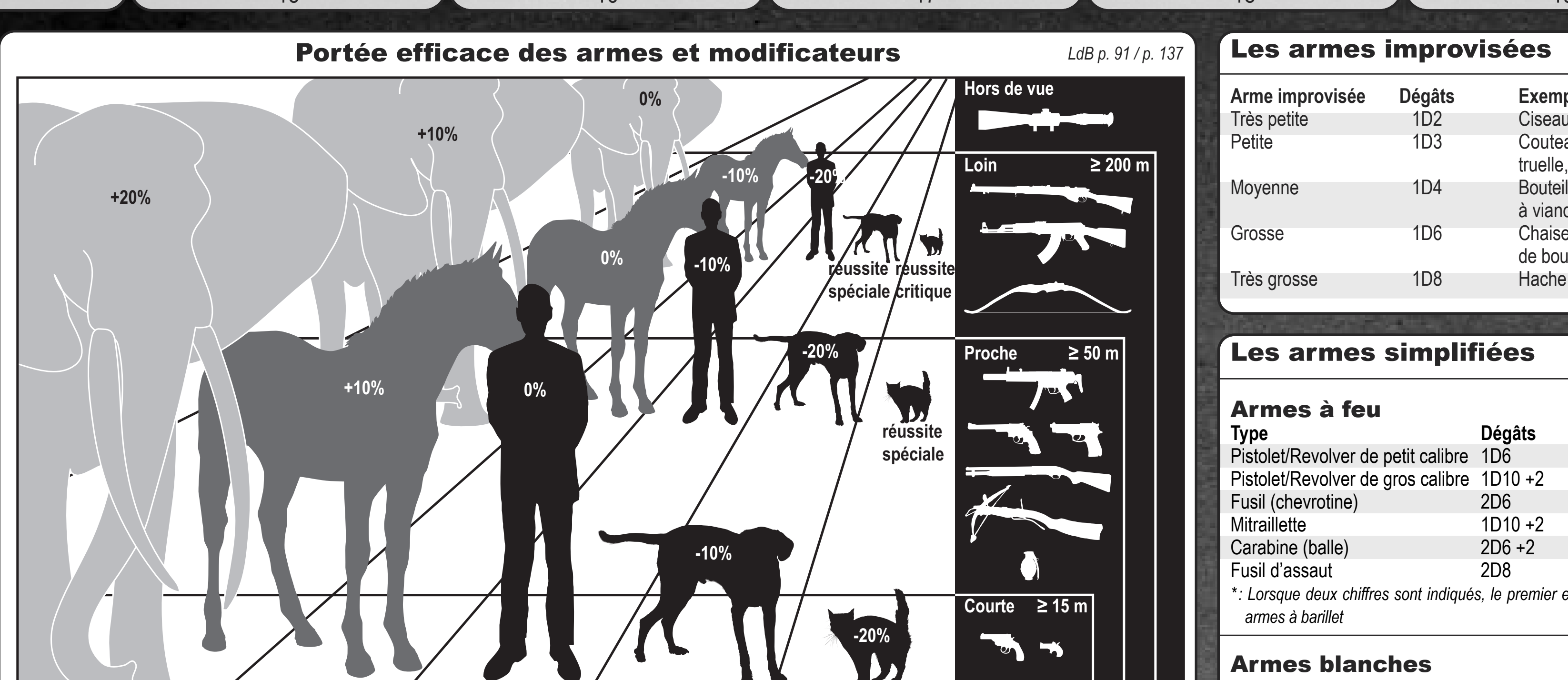
Changement d'intention
-20 % à l'action

Surpris
Perte de la première phase d'action. Ne peut agir qu'à la seconde

Pris au dépourvu
Ne peut agir qu'au round suivant

Action gratuite
Action supplémentaire en cas de réussite particulière

Portée efficace des armes et modificateurs
LdB p. 91 / p. 137



Qualité de réussite en combat
LdB p. 86 / p. 131

Attaque

Maladresse : Le personnage perd son arme, blesse un allié, est déséquilibré,...

Réussite spéciale : Une zone particulièrement sensible a été touchée : **Dégâts maximisés + Douleur vive**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -10 %

Réussite critique : Le coup a touché une zone vitale : **Dégâts maximisés** + **Douleur aiguë**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -20 % + **Hémorragie**

Défense (esquive ou parade)

Maladresse : Considérée comme une réussite spéciale de l'adversaire

Réussite spéciale : Défense supplémentaire (**action gratuite**) contre la prochaine attaque qui le prend pour cible jusqu'à la fin du round suivant

Réussite critique : Contre-attaque. Cette attaque supplémentaire qui est une **action gratuite** a lieu immédiatement. L'adversaire ne peut se défendre qu'en renonçant à une autre action (s'il en a encore la possibilité) et il subit le malus de -20 %

Possibilités d'action dans un round
LdB p. 83 / p. 128

- **Attaquer**
- **Se défendre**
- **Se déplacer**
- **Exécuter une action gratuite**
- **Faire autre chose.** Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc.

Empoignades
LdB p. 89 / p. 136

Type	Attributs	Effets
Strangulation	Puissance contre Puissance	Suffocation + 1D3 dégâts
Immobilisation	Puissance contre Agilité	Immobilisé
Projection	Puissance contre Corpulence	1D3 dégâts
Désarmement	Agilité contre Agilité	
Torsion	Puissance contre Puissance	

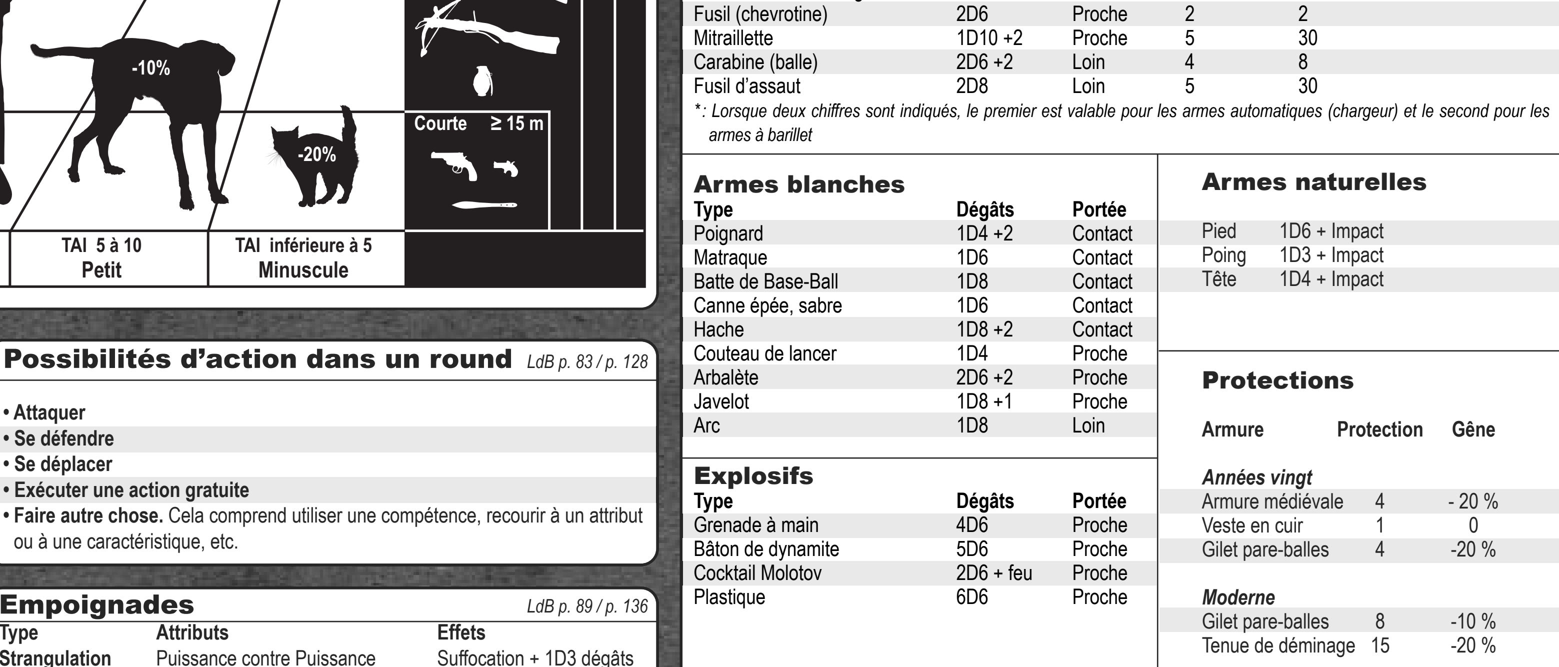
Arts martiaux
LdB p. 89 / p. 136

- **Coup violent :** Les dégâts à mains nues sont doublés
- **Coup douloureux :** Dégâts normaux + douleur vive
- **Manœuvre de lutte :** Le personnage peut appliquer n'importe laquelle des manœuvres d'empoignade décrites

Les armes improvisées
LdB p. 88,93 / p. 135,141

Arme improvisée	Dégâts	Exemple
Très petite	1D2	Ciseaux, coupe-papier, tournevis, talon aiguille,…
Petite	1D3	Couteau de cuisine, lime, pic à glace, crochet à viande, fourchette, truelle,…
Moyenne	1D4	Bouteille cassée, marteau, pierre lancée, brique, poêle à frire, couperet à viande, chaîne, branche,…
Grosse	1D6	Chaise, tabouret, étagère renversée, miroir, tisonnier, faucille, couteau de boucher, clef anglaise, démonte pneu, pied-de-biche,…
Très grosse	1D8	Hache de bûcheron, hache d'incendie, faux, pioche,…

Les armes simplifiées
LdB p. 93 / p. 141



Armes à feu

Type	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur*
Pistolet/Revolver de petit calibre	1D6	Courte	3	8/6
Pistolet/Revolver de gros calibre	1D10 +2	Proche	3	10/6
Fusil (chevrotine)	2D6	Proche	2	2
Mitraillette	1D10 +2	Proche	5	30
Carabine (balle)	2D6 +2	Loin	4	8
Fusil d'assaut	2D8	Loin	5	30

**: Lorsque deux chiffres sont indiqués, le premier est valable pour les armes automatiques (chargeur) et le second pour les armes à barillet*

Armes blanches

Type	Dégâts	Portée
Poignard	1D4 +2	Contact
Matraque	1D6	Contact
Batte de Base-Ball	1D8	Contact
Canne épée, sabre	1D6	Contact
Hache	1D8 +2	Contact
Couteau de lancer	1D4	Proche
Arbalète	2D6 +2	Proche
Javelot	1D8 +1	Proche
Arc	1D8	Loin

Explosifs

Type	Dégâts	Portée
Grenade à main	4D6	Proche
Bâton de dynamite	5D6	Proche
Cocktail Molotov	2D6 + feu	Proche
Plastique	6D6	Proche

Armes naturelles

Pied	1D6 + Impact
Poing	1D3 + Impact
Tête	1D4 + Impact

Protections

Armure	Protection	Gêne
Années vingt		
Armure médiévale	4	- 20 %
Veste en cuir	1	0
Gilet pare-balles	4	-20 %
Moderne		
Gilet pare-balles	8	-10 %
Tenue de déminage	15	-20 %

Abris
LdB p. 87 / p. 133

Type d'abri	Exemple	Au corps à corps*	À distance
Abri léger	Debout derrière un muret	—	-10 %
Abri important	Debout derrière un arbre	-10 %	-20 %
Abri très important	Accroupi derrière un tas de sacs de sable	-20 %	Réussite spéciale

** Concerne également les attaques à distance effectuées à bout portant*

Singeries

L'Appel de Cthulhu©

Éditions Sans-Détour



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Illustration de l'écran :
Marc Simonetti

Direction éditoriale et recherche photographique :
Christian Grussi

Auteur :
Tristan Lhomme

Relecture :
Lisette Hanrion

Portrait de H.P. Lovecraft & Créatures :
Loïc « Greencat » Muzy

Maquette :
Lisette Hanrion

Merci à Victoire Badoc pour son travail d'écriture exemplaire (cf ADJ S-06 p. 11) !

Imprimé en Espagne par INO reproducciones S.A. - ISBN : 978-2-917994-46-7 Édition et dépôt légal : Avril 2011

www.Sans-Detour.com

Scénario

Fiche résumé

Où les investigateurs seront amenés à se demander qui est le plus humain…

En quelques mots...

Van Arvelde est un vieil anthropologue belge fasciné par les grands gorilles blancs du Congo. Il est parvenu à en introduire un couple à New York, dans sa résidence. Il pratique des expériences sur des jeunes filles qu'il enlève, afin d'obtenir des hybrides humain/gorille. Sarah Morgan, jeune femme sans histoires, se jette sous une rame de métro : elle est l'une des victimes qui a réussi à s'échapper des griffes de ce malade… Mais trop tard, car déjà elle est déjà enceinte d'un hybride ! Il faudra aux investigateurs remonter la piste de ce suicide jusqu'aux agissements de Van Arvelde et y mettre un terme.

Implication des investigateurs

Ce scénario est une piste secondaire de l'épisode new-yorkais des *Masques de Nyarlathotep*. Les investigateurs pourront découvrir le suicide de Sarah dans le journal, en même temps que le meurtre de Jackson Elias. Une piste dans les notes de ce dernier pourra également les faire s'intéresser à Van Arvelde.

Néanmoins, il est possible de renforcer l'implication des investigateurs :

- L'un d'entre eux connaît Patricia Tribble personnellement. Cette dernière lui fait part du suicide de son amie, qu'elle trouve « pas clair ».
- Un investigateur peut être en relation d'affaires avec Max Hartwell, et commencer à enquêter via le meurtre de ce dernier.

Enjeux & récompenses

- **Arrêter les expériences de Van Arvelde**
  Mettre un terme aux expériences nauséabondes d'Arvelde est l'objectif principal de ce scénario.

- **Sauver les captives**
  Dans la demeure d'Arvelde, les investigateurs découvriront deux autres victimes des expériences d'Arvelde. À eux de les sortir de cette prison.

- **Sauver Simone**
  Que faire de Simone, la femelle singe qui sait parler et écrire ? Comme elle est douée d'intelligence, est-ce un simple animal ? Quel est son statut ? La tuer est sans doute la plus mauvaise option imaginable.

Ambiance

Ce scénario est paru pour la première fois en 1999 dans le n° 118 de *Casus Belli*, pour la sortie de L'intégrale des *Masques de Nyarlathotep*, chez Descartes Éditeur.

L'ambiance du scénario à proprement parler est très orientée investigation. Mais le fond est sordide, contre nature, pour au final aboutir sur une réflexion philosophique sur la différentiation entre l'animal et l'humain. À cette fin, la lecture de la nouvelle *Faits concernant feu Arthur Jermyn* de Howard Phillips Lovecraft est vivement conseillée.

À l'affiche

Sarah Morgan
Victime des expériences de Van Arvelde, Sarah a réussi à s'échapper. Mais, enceinte d'un hybride homme / singe, elle a préféré se donner la mort en se jetant sous une rame de métro. C'est par elle que toute l'enquête débute.

Patricia Tribble
Seule amie de Sarah Morgan, c'est une jeune fille moderne qui ne connaît que trop bien les types comme Aldrovanti. Elle est le seul lien entre Sarah et ce truand.

Mario Aldrovanti
Petit truand séducteur, Aldrovanti sert de rabatteur à Van Arvelde. C'est lui qui lui procure « la chair fraîche » dont il a besoin pour ses expériences.

Max Hartwell
Le « Montreur de Monstres » s'est pris d'amitié pour Simone, la femelle singe, avec qui il entretien une relation amicale. Il a même commencé à lui apprendre à écrire. Van Arvelde, découvrant ces manigances, le fait tuer par l'homme-singe.

Joseph Van Arvelde
Anthropologue fou, fasciné par les grands singes blancs, son rêve est de créer une race d'hybrides humains-gorilles. À cette fin, il se sert de jeunes filles qui servent « d'incubatrices » pour donner naissance à ses hybrides.

Jacob et Simone
Le couple de grands singes blancs ramenés directement du Congo par Van Arvelde. Jacob est un mâle brutal, alors que Simone est une femelle qui parle quelques mots d'anglais et possède des rudiments d'écriture. Elle pourra être une alliée précieuse pour les investigateurs.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●○○○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	2 à 3 (horloges)
Nombre de joueurs (pré-tirés)	3 à 5
Type de joueurs	Tous
Époque	1925


7up
7up

Introduction

New York, 16 janvier 1925, les Années folles battent leur plein. Les pages « Faits divers » des journaux sont pleines de gangsters, de trafic d'alcool, d'histoires de corruption à la Maison-Blanche... Bref, la routine. Un article dans un coin mentionne la mort d'un obscur écrivain nommé Jackson Elias, « assassiné dans sa chambre d'hôtel par une ou plusieurs personnes inconnues ». (cf. page 30 du chapitre new-yorkais) Juste à côté, un texte encore plus court signale qu'une « jeune fugueuse qui n'a pas encore été identifiée » s'est suicidée en se jetant sous le métro à la station de la 16e rue. Les journaux en reparleront deux jours plus tard, pour signaler qu'il s'agissait d'une certaine Sarah Morgan, 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi (cf. ADJ S-01 et ADJ S-02 ci-dessous).

Le lendemain, ses parents débarquent à New York, prennent livraison du corps et engagent un détective privé pour qu'il « retrouve le salaud qui a poussé notre fille au suicide ». Comme de coutume, cette introduction est destinée à être modifiée en fonction des investigateurs. Telle quelle, elle peut fonctionner avec un détective privé, un journaliste curieux ou à la rigueur un médecin alerté par les bizarreries de l'autopsie (voir plus loin « La morgue »). Mais rien ne vous empêche de transformer l'un des investigateurs en parent inquiet, en témoin qui a tenté d'empêcher le drame, etc.

ADJ S-01 : Un drame dans le métro

UN DRAME DANS LE MÉTRO

Une jeune femme, non identifiée à l'heure où nous mettons sous presse, s'est jetée sur les voies de la station de la 16e rue au moment où la rame de métro arrivait. La malheureuse n'a pas survécu à ses blessures. Tout indique qu'il s'agirait d'un suicide et non d'un geste malveillant. Le trafic a repris normalement une heure après le drame.

16 janvier,
New York Pillar Ripos

ADJ S-02 : L'inconnue du métro identifiée

L'INCONNUE DU MÉTRO IDENTIFIÉE

L'inconnue qui a commis l'irréparable le 16 janvier dernier à la station de métro de la 16e rue a été identifiée. Il s'agit d'une certaine Sarah Morgan, âgée de 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi. Le geste de cette jeune femme apparemment sans histoires reste inexpliqué à ce jour.

18 janvier,
New York Pillar Riposte

Les faits

Joseph Van Arvelde est belge, anthropologue et complètement fou. Un siècle et demi après sir Wade Jermyn, il est tombé sur la cité du gorille blanc, quelque part dans les jungles du Congo belge. Il y restait quelques fanatiques, montant une garde vigilante auprès des derniers hommes-singes albinos. Comme son illustre devancier, Arvelde s'est laissé fasciner par ces créatures et a fini par se convertir à leur religion. Passé dans le camp des Grands Anciens, flanqué d'un couple de « domestiques » monstrueux et pas entièrement humains, Arvelde revint à la civilisation et se consacra entièrement à ses recherches. Il avait décidé de faire revivre la civilisation des hommes-singes. Ses expériences firent quelques dizaines de morts et début 1914, il fut contraint de quitter Bruxelles, où certaines affaires de disparitions menaçaient de le rattraper. Installé à New York, il garda un profil bas pendant quelques années, avant de se remettre au travail début 1919. Utilisant à bon escient sa considérable fortune, Arvelde s'est doté d'une petite cour de truands. Ils lui procurent de la « matière première », sous la forme de jeunes fugueuses qu'il accouple à l'homme-singe. Six ans après le début de ses travaux, il a obtenu des résultats encourageants, sous la forme de quatre enfants-singes plus éveillés que leur père. Ces derniers sont plus ou moins heureux - ils ont le mal du pays, mais plus encore la femme-singe, qui se voit ravalée au rôle de nourrice pour les hybrides.

Arvelde est le genre de maniaque qui travaille tranquillement dans son coin, et dont les plans ne sonneront pas la fin du monde, même s'ils aboutissent. Cela ne l'empêche pas d'avoir brisé la vie de douzaines d'innocentes, dont celle de Sarah Morgan, qui s'est suicidée après s'être évadée de sa villa.
Par ailleurs, même installé dans une grande propriété à l'écart de la ville proprement dite, Arvelde a des voisins. Et ces voisins ont des amis. Six mois avant le début de ce scénario, Max Hartwell, « entrepreneur de spectacles » en visite dans la région, a eu l'occasion de voir l'une des deux créatures se promenant dans le parc du domaine Van Arvelde. Hartwell a tenté d'approcher le Belge, qui a fait mine de ne pas comprendre. Il n'a pas insisté, mais il est revenu sur place à plusieurs reprises, et a fini par prendre contact avec la femme-singe. Celle-ci parle assez d'anglais pour faire comprendre qu'elle est malheureuse. Hartwell, un brave homme, l'a revue à plusieurs reprises chez lui, et prévoyait de l'aider à fuir. Arvelde a découvert la « trahison » et, peu après le début du scénario, il prend des mesures définitives pour y mettre un terme en lâchant l'homme-singe...

M. et Mme Morgan

Isaiah et Katharine Morgan sont deux quinquagénaires desséchés et étroits d'esprit, qui n'ont jamais lu autre chose que la Bible et qui n'ont jamais quitté Haback's Corner (603 habitants) avant cette semaine. Ils ne cachent pas à l'investigateur que, pour eux, New York est une ville livrée à Satan.
« Une fois que vous aurez trouvé ce fumier, vous me faites signe, je viens avec des potes et on le pend », suggère M Morgan, qui n'a pas une idée très claire de la manière dont la loi est administrée dans le Nord. Il a beaucoup de mal à comprendre que le lynchage ne fait pas partie du folklore de la région...
Concernant Sarah, ils savent assez peu de choses. C'était la rebelle de la famille. Les trois fils et les deux autres filles qui leur restent sont, grâce à Dieu, des enfants parfaits. Elle a quitté la ferme il y a un peu plus d'un an, après une violente dispute avec sa mère (« Pensez donc, je l'ai surprise à se mettre du rouge à lèvres ! »). Ils sont sans nouvelles depuis. Ils ont appris sa mort par la police de New York et craignent fort qu'elle ne brûle en enfer, bien qu'ils ne puissent s'empêcher d'espérer que le Seigneur lui ait accordé le repos éternel.
Il n'est pas besoin d'être un grand psychologue pour se rendre compte qu'ils cachent quelque chose. Convenablement cuisinés, ils finissent, affreusement gênés, par ajouter que leur fille était enceinte. C'est le policier qui s'occupe de l'affaire, un certain sergent Murphy, qui leur a annoncé la nouvelle « et sans aucun ménagement ! Ces Irlandais sont vraiment des sauvages ! »

Première enquête

Au poste de police

Le sergent Brian Murphy est, dans l'ordre, gras, compétent, Irlandais, roux et chroniquement débordé. Il reçoit les investigateurs devant un bureau encombré de paperasses, où le dossier consacré à Sarah



Brian Murphy

ADJ S-03 : Une photo de Sarah Morgan



est en train de disparaître sous d'autres, plus urgents. Murphy ne cache pas qu'il va s'occuper de ce cas de manière épisodique, quand les autres affaires dont il est chargé lui laisseront cinq minutes. Le corps a été facile à identifier : Sarah avait laissé un petit mot dans son sac, sur le thème « je ne supporte plus de vivre, adieu à tous, prévenez mes parents à cette adresse ».

Il leur communique volontiers la liste des effets personnels de Sarah. Le seul indice est une clé, visiblement celle d'une chambre d'hôtel ou d'une pension de famille. « Si vous voulez courir après sa piaule, je vous souhaite bien du plaisir ! » grogne Murphy. « Signez-moi une décharge et vous pouvez l'emporter. »

En revanche, le sergent refuse obstinément de leur montrer le rapport d'autopsie. Il marmonne « c'est confidentiel... le règlement... je pourrais perdre mon job... » Bref, rien que de mauvaises excuses. Si les investigateurs font preuve d'autorité ou se montrent réellement casse-pieds, il les renvoie au Dr Banner, le médecin légiste.

La morgue

Banner officie à la morgue municipale, et contrairement à Murphy, il est très service-service. Sa réplique préférée est : « Non, je ne peux pas vous donner ce rapport ». Il sera un peu plus causant face à un confrère. En désespoir de cause, les investigateurs peuvent faire intervenir les Morgan qui, eux, ont tout à fait le droit de le consulter, Sarah était en bonne santé... et enceinte de presque six mois. D'un garçon. Enfin, d'une créature de sexe masculin, couverte d'un fin duvet blanc, aux bras trop longs et au visage tout à fait simiesque. Intrigué, le Dr Banner l'a autopsié, sans rien découvrir d'extraordinaire, et s'en est débarrassé en le jetant dans l'incinérateur de la morgue.

A la recherche de la chambre de Sarah

La recherche de la chambre de Sarah est un vrai travail de détective. Il va falloir sillonner New York, poser des questions à des douzaines de propriétaires d'hôtel pas causants, leur montrer une photo de Sarah fournie par les Morgan (cf. ADJ S-03 ci-contre), faire une multitude de tests de Baratin... bref, faire tout ce que Sherlock Holmes ne se donne jamais la peine de faire. Les investigateurs finissent par arriver dans une « pension de famille » de Brooklyn qui loue des chambres meublées à la semaine ou au mois. La patronne, une Italienne maigre et vêtue de noir, reconnaît parfaitement Sarah. « Elle a loué une chambre il y a un peu plus de quinze jours, pour un mois. Ça fait un moment que je ne l'avais pas vue mais vous savez, mes pensionnaires... Elles vont et viennent comme elles veulent ! » La chambre de Sarah est pratiquement vide. Les investigateurs y trouvent un peu de linge de rechange, quelques magazines... et un carnet d'adresses neuf, qui ne contient que deux entrées : ses parents et une certaine Patricia Tribble, qui vit dans le Queens.





Mario Aldrovanti

Truand vicieux
Baratineur, séducteur et expert en mauvaise foi 75 %



Patricia Tribble

Patricia n'a pas le téléphone. Elle occupe un petit studio dans un immeuble de briques rouges, mais n'est pas souvent chez elle. Dans la journée, elle travaille comme assistante bibliothécaire dans le centre ville et, quatre soirs par semaine, elle sort - restaurants les soirs de semaine, boîtes de nuit et cabarets les vendredis et samedis, avec des copines ou un admirateur. « Tricie » a toute la panoplie de la jeune fille moderne, cheveux courts, fume-cigarette et cynisme de façade. Elle a rencontré Sarah il y a un an. À l'époque, elles étaient voisines, et elles avaient sympathisé. « Sarah est une gentille fille, mais tout ce qu'il y a de plus provinciale. Aucun sens des réalités, du genre à croire qu'elle va épouser un milliardaire et revenir dans son patelin pour faire honte à ses vieux parents. On s'est perdues de vue en juin dernier. » Elle ignore qu'elle s'est suicidée. La nouvelle lui donne visiblement un coup, et l'incite à se montrer plus bavarde. « En fait, je l'ai revue une fois. La semaine dernière. Elle a débarqué un soir, avec une tête à faire peur. Je l'ai emmenée dîner... on était à peine assises qu'elle a fondu en larmes dans sa serviette. Une fois calmée, elle m'a expliqué qu'elle était enceinte et qu'elle ne savait pas quoi faire, je lui ai donné le seul conseil raisonnable que j'ai trouvé : rentrer chez elle, tout raconter à ses parents, et attendre qu'ils lui pardonnent. Ça l'a fait pleurer encore plus, et elle m'a dit qu'elle ne pouvait pas, que c'était trop terrible, qu'elle mourrait plutôt que de rentrer, etc. Je l'ai consolée tant bien que mal et je lui ai dit de me rappeler quand elle irait mieux. De toute façon, grande sœur, c'est pas un job pour moi. » A-t-elle une idée de l'identité du père ? « Eh bien, ça dépend. En juin, quand on a arrêté de se voir, elle sortait pas mal avec un type, un Mario Aldrovanti. Il se prétendait imprésario. C'est le genre de type que tu apprends à situer quand tu as un minimum d'habitude de la faune des boîtes de nuit - et sur sa tronche, y a marqué « maquereau », pas « imprésario ».

Les liens avec les épisodes des Masques

Le culte du Gorille blanc et la cité perdue du Congo apparaissent en filigrane dans l'épisode kenyan et, de manière encore plus diffuse, à Shanghai. Lors de son séjour à New York, M'Weru se présentait sous le nom d'Anastasia Burnay, et prétendait être originaire du Congo belge. Van Arvelde l'a aidée à s'introduire aux États-Unis et a fait de gros efforts pour la « lancer » dans la bonne société. Ce n'est pas lui qui l'a présentée à Carlyle, il est trop prudent pour ça, mais les articles du *New York Pillar* qui parlent « d'Anastasia » le mentionnent parfois comme « un ami très proche de la poétesse africaine ». Jackson Elias avait fait le lien entre eux, et les investigateurs trouveront dans ses papiers une petite lettre d'Arvelde, sur le thème « en effet, j'ai bien connu la personne en question et je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York. » (cf. ADJ S-04 ci-contre)

Si les investigateurs remontent cette piste, ils trouvent un Arvelde tout à fait aimable, qui leur raconte une foule de petits riens sur Anastasia. Puis il les fait, plus ou moins discrètement, surveiller par ses truands. Noyez les deux affaires auxquelles il est lié (la mort de Sarah Morgan et celle de Max Hartwell) au milieu des événements du chapitre américain. Notez au passage que Van Arvelde en sait long sur la branche new-yorkaise du culte de la Langue sanglante. Il appellera ses membres à la rescousse si les Investigateurs se montrent encombrants.

Mario Aldrovanti

Une fois consulté, le sergent Murphy confirme l'impression de Patricia. Aldrovanti est déjà tombé trois fois pour proxénétisme. Il a également quelques condamnations pour vol à son palmarès mais, depuis deux ans, il se tient très sage « ou alors, il est protégé par un plus gros poisson», ajoute le sergent.

Aldrovanti habite un deux-pièces coquet pas très loin de l'université de Columbia, dans le nord de Manhattan. Il se lève vers deux heures de l'après-midi et commence sa journée vers huit heures, à l'ouverture des boîtes de nuit. Visiblement, tous les videurs et les barmans le connaissent. Si les investigateurs se renseignent, personne ne sait au juste ce qu'il fait « mais il est toujours là pour donner un coup de main, ou pour te présenter des gens dont tu as besoin ». La seule activité à laquelle les investigateurs le verront se livrer est la drague. Il est vrai qu'il y consacre un temps considérable, exerçant généralement ses talents sur de très jeunes filles naïves et impressionnables (si une investigatrice décide de jouer la chèvre, elle a intérêt à être bonne comédienne. Mario se méfie de tout le monde, juste par principe). S'il se sent surveillé ou menacé, Mario se fera protéger. Il a des tas d'amis, dont quelques armoires à glace en costard rayé qui viendront intimider les investigateurs (avant de leur administrer une leçon de choses avec des coups-de-poing américains et des battes de base-ball). Si cela ne suffit pas, il ira se mettre au vert pendant

New York, le 6 sept 1924

Monsieur Elias,

En réponse à votre dernière missive, je vous confirme avoir bien connu Anastasia Burnay, pour qui j'ai une affection toute particulière, tant sa poésie a séduit mon âme. Je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York.

En attendant votre courrier pour fixer un rendez-vous

Bien à vous,

Joseph Van Arvelde

ADJ S-04 : Courte lettre d'Arvelde à Jackson Elias

quelques semaines dans un autre État, par exemple en Floride. En revanche, il y a une chose qu'il ne fera pas, c'est paniquer et se rendre chez son employeur pour le prévenir. À sa manière, Mario est un professionnel. Approché directement, il joue les durs. Non, il ne sait pas ce qui est arrivé à Sarah. Oui, il est brièvement sorti avec il y a six mois, mais ça n'a pas collé. « Et qu'est-ce que ça peut vous faire? Allez donc voir ailleurs si j'y suis ! » Il a une longue pratique des interrogatoires, et ne démord pas de sa version. Même un passage à tabac ne le fera pas changer d'avis. Les appels à son sens moral sont inutiles - il n'en est pas équipé. Reste deux possibilités : lui offrir beaucoup d'argent ou lui faire très peur. Pour lui, « beaucoup d'argent » veut dire dans les 5000$, autrement dit une somme largement hors de portée des Morgan (en gros, la totalité des économies de la plupart des investigateurs). Si les investigateurs s'arrangent quand même pour le faire parler - c'est possible, à condition de l'envoyer à l'hôpital ou de donner l'impression qu'on en est capable - Mario explique simplement que depuis deux ans, il fournit de la « viande fraîche » à un riche pervers, un « vieux type avec une sale tronche de fouine » qu'il rencontre chez Antoine's, un restaurant chic de Manhattan. Il lui a présenté Sarah, l'a laissée en sa compagnie et n'a aucune idée de ce qu'il en a fait. L'autre le paye toujours en liquide, et c'est lui qui le contacte par téléphone. Mario ne sait pas où le joindre. Normalement, il devrait appeler ces jours-ci... Forcer Mario à participer à l'élaboration d'une souricière est possible, notamment si on lui promet l'impunité par la suite. Dans ce cas, il emmène une investigatrice chez Antoine's et lui présente « M. Simon ». En fin de soirée, il les laisse. Van Arvelde drogue discrètement le dernier cocktail de sa victime avant de l'emmener chez lui et de la séquestrer dans la cave...

Chez « Antoine's »

Antoine's est un restaurant pseudo-français, cher et sélect, le genre d'endroit où un mafieux à la petite semaine comme Aldrovanti se remarque facilement. Les serveurs se souviennent tous de lui. Il dîne de temps en temps avec « un gentleman âgé et très élé-



gant, certainement européen ». Des jeunes filles les accompagnent presque toujours.
À vous de décider à quel point Van Arvelde est prudent. S'il a deux sous de bon sens, le patron du restaurant ne le connaît que sous le nom de Monsieur Simon, et la piste s'arrête là (mais les investigateurs disposent maintenant d'une bonne description de leur adversaire). D'un autre côté, si les investigateurs passent à côté de la piste Hartwell, Van Arvelde peut faire l'erreur de signer des chèques de son vrai nom...

Mort d'un montreur de monstres

Alors que les investigateurs s'interrogent sur la manière de faire craquer Mario, un fait divers spectaculaire fait la Une de tous les quotidiens. Max Hartwell, surnommé « le nouveau Barnum » ou « le maître des monstres », est retrouvé étranglé dans sa luxueuse résidence du New Jersey ! Dans le style de l'époque, les journalistes ne donnent aucun détail, mais laissent entendre que le crime a été d'une grande violence... (cf. ADJ S-05 ci-dessous)

New York Pillar/Riposte

Max Hartwell, connu comme étant le « nouveau Barnum », a été retrouvé étranglé ce matin dans sa résidence du New Jersey. C'est la gouvernante qui a fait cette macabre découverte et a prévenu les forces de l'ordre. De source policière, la dépouille serait horriblement défigurée.
Agé de cinquante-cinq ans, Max Hartwell a fait carrière dans les shows itinérants de « monstres » sur la côté est des États-Unis. En semi-retraite depuis plusieurs années, cet homme d'affaire « doux et bon » selon les dires de tous ceux qui l'ont approché, a fait travailler nombres de « monstres » et continuait à gérer une agence de placement d'artistes. Mr. Hartwell n'ayant aucune descendance et n'ayant jamais été marié, ses « phénomènes de foire » sont ses seuls orphelins.

ADJ S-05 : Article de journal sur la mort de Max Hatwell

LE « MAÎTRE DES MONSTRES » RETROUVÉ ÉTRANGLÉ !

Si l'affaire pique la curiosité des investigateurs, ils n'auront aucun mal à apprendre qu'Hartwell, âgé de cinquante-cinq ans, était un homme d'affaires d'un genre un peu particulier : il dirigeait une agence de placement pour phénomènes de foire. Les journaux ajoutent qu'en sous-main, il possédait plusieurs shows itinérants. Les trois quarts des « monstres » de la côte Est travaillaient ou avaient travaillé pour lui à un moment ou à un autre. En semi-retraite depuis plusieurs années, Hartwell vivait tranquillement dans un grand domaine. De l'avis général, c'était un homme doux et bon. Il était veuf et sans enfant. La police du New Jersey aime encore moins les amateurs que celle de New York, mais les investigateurs finiront sans doute par l'amadouer. Il est possible de consulter le rapport d'autopsie (Hartwell a été étranglé par d'énormes mains simiesques) et d'interroger la gouvernante (une naine bossue nommée Mina, qui adorait son maître). Sur la nuit du crime, ce qu'elle a à dire n'a pas beaucoup d'intérêt. Elle a entendu des bruits de lutte dans le bureau, puis un grand bruit de verre brisé, c'est tout. En revanche, elle signale que, depuis la fin de l'été 1924, Hartwell recevait de temps en temps la visite d'une mystérieuse grande femme voilée. Elle arrivait par la route, et Mina n'a jamais vu son visage. Le bureau d'Hartwell est encore sous scellés, mais y pénétrer clandestinement n'a rien d'impossible. En cherchant bien, on y trouve plusieurs longs poils blancs et rêches. Si les investigateurs pensent à consulter un zoologue, ces poils le plongeront dans la perplexité.

Dépouiller l'énorme correspondance qu'Hartwell entretenait avec ses employés et d'autres amateurs de « monstres » est un travail de titan, qui prendra des jours pour un résultat apparemment assez maigre. On y apprend qu'Hartwell aimait sincèrement ses créatures. Dans un tiroir, il y a un cahier dont la page de garde porte la mention « octobre 1924 ». (cf . ADJ-S06 ci-contre) À l'intérieur, un écolier singulièrement malhabile était visiblement en train d'apprendre à écrire (si les investigateurs pensent à demander à Mina, les dates des leçons correspondent à celles des visites de la femme voilée). Enfin, l'agenda d'Hartwell pour 1924 est soigneusement rangé dans un tiroir. Entre le 10 août et le 1er septembre, il a séjourné chez des amis, les Gregson. C'est la seule brèche dans une routine autrement immuable. Autrement dit, c'est sans doute là qu'il a rencontré la femme voilée, se diront les investigateurs.

Un visage blanc à la fenêtre

Si vous estimez que les investigateurs ont besoin d'une petite poussée d'adrénaline, vous pouvez faire en sorte que l'assassin revienne sur les lieux du crime au moment où les investigateurs sont en train de travailler dans le bureau d'Hartwell. À un moment donné, l'un d'eux regarde la fenêtre et voit un visage monstrueux, avec d'immenses yeux verts et des crocs, qui le regarde fixement (SAN : 1/1d4). La créature se rend compte qu'elle a été vue et disparaît aussitôt.

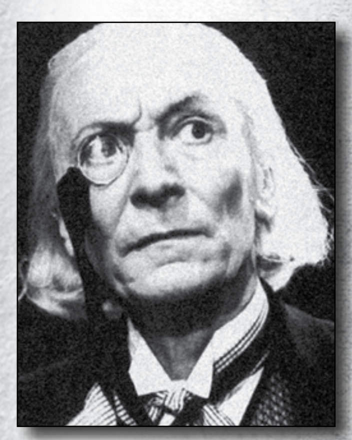
Les Gregson

M. et Mme Gregson sont un couple charmant. Le mari est agent de change, l'épouse s'occupe de leurs deux enfants. Ils sont riches, heureux et sans histoires. Ils connaissaient Hartwell depuis trois ans, et l'avaient rencontré à un gala de charité. Ils l'aimaient beaucoup et sont très affectés par sa mort. Ils l'ont reçu en même temps que deux couples d'amis - tous les deux parfaitement normaux.

Après y avoir réfléchi un jour ou deux, Mme Gregson rappelle les investigateurs. Elle se souvient qu'au retour d'une randonnée à vélo aux environs, Hartwell leur avait posé de nombreuses questions sur le vieux domaine Spencer, « sauf qu'il ne s'appelle plus comme ça maintenant. Depuis la guerre, il appartient à un vieil original, un étranger, qu'on ne voit jamais ».

Joseph Van Arvelde

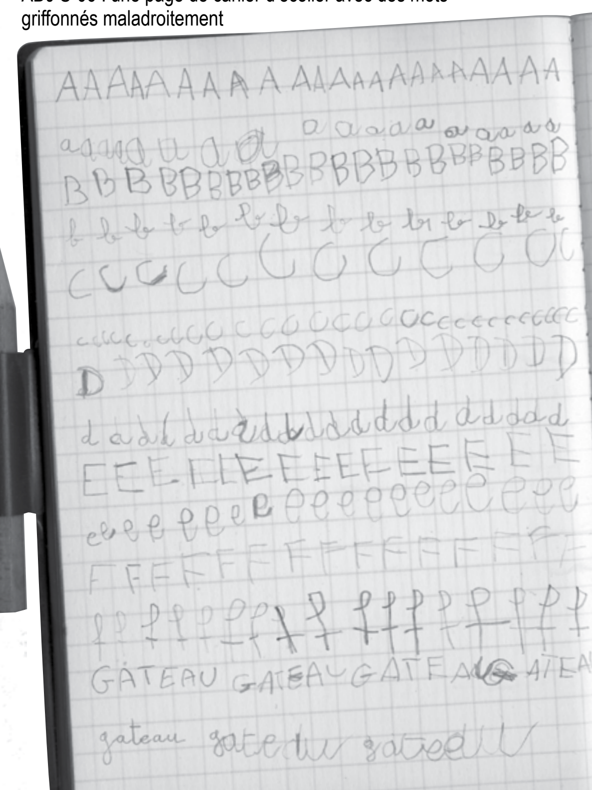
Une tournée de renseignements préliminaires ne donne pas grand-chose. Arvelde est un vieil excentrique belge, très riche, qui s'est installé dans la région en 1914. Beaucoup de gens supposent qu'il a fui les Allemands. D'autres, mieux informés, font remarquer qu'il est arrivé en avril, quatre mois avant que la guerre n'éclate. Les services de l'immigration signalent qu'il est arrivé avec Jacob et Simone De Vouck, un couple de domestiques dont les dossiers ont disparu depuis (en fait, il s'agissait du couple de créatures, Arvelde a trafiqué les souvenirs du préposé qui s'est occupé d'eux).

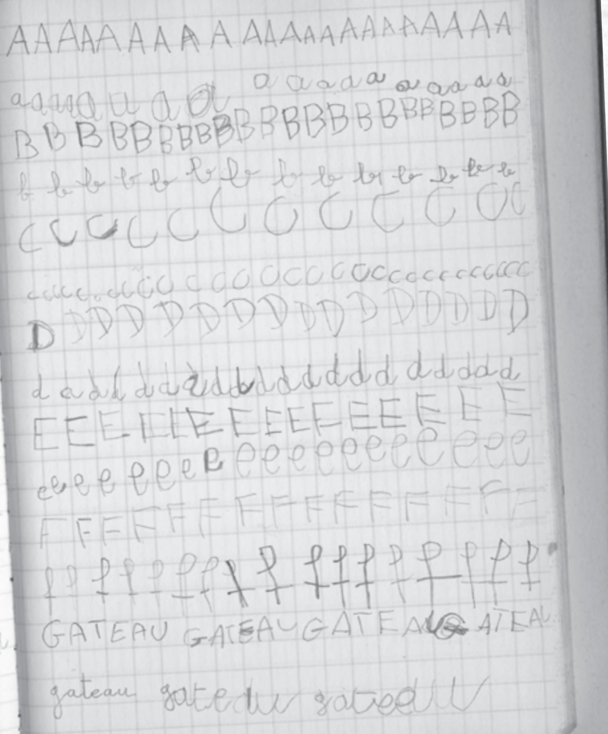


Joseph Van Arvelde

Anthropologue nuisible
Savant fou (75 %), illuminé et pratiquant la sorcellerie (POU 18)
- Sortilèges : Cauchemar, Déflagration mentale, Envoyer des rêves, Fascination, Trou de mémoire et Flétrissement (qu'il utilise de temps en temps sur ses prisonnières les plus rebelles).

ADJ S-06 : une page de cahier d'écolier avec des mots griffonnés maladroitement





Contactée, la police belge envoie par télégraphe une réponse qui peut se résumer par « il n'a jamais eu d'ennuis avec la justice, mais son nom a été mentionné dans des histoires pas claires, notamment la disparition de plusieurs prostituées ».

Van Arvelde se présente comme anthropologue, mais il n'a rien publié depuis des années. Une liste de ses œuvres complètes est disponible dans la plupart des grandes bibliothèques universitaires. Les obtenir et les lire prendra du temps (quelqu'un lit-il le français dans le groupe ?). Il est spécialisé dans les cultures du bassin du Congo, mais ses théories sont considérées comme peu crédibles par ses pairs. Les moins charitables utilisent même des épithètes comme « grotesques » ou « scandaleusement rétrogrades ». II a soutenu à plusieurs reprises qu'il existait une civilisation blanche très avancée quelque part dans la jungle, allant jusqu'à affirmer qu'il s'agissait de descendants d'Atlantes... C'est une bonne occasion pour lâcher le nom de Wade Jermyn (dont il cite l'œuvre à de nombreuses reprises). Les investigateurs en feront ce qu'ils voudront...

Dans l'antre des monstres

Le manoir Van Arvelde

Le manoir Van Arvelde se trouve à deux kilomètres de la plus proche maison. Il est entouré d'un vaste parc boisé, protégé des indiscrets par un haut mur surmonté de tessons de bouteilles. Si les Investigateurs viennent en visite, ils ne verront que le petit salon du rez-de-chaussée, où les domestiques les font patienter, et le bureau du maître des lieux. La population du manoir se compose de :

- **Van Arvelde.** Il a presque quatre-vingts ans, il est chauve et ratatiné, porte un monocle qui ne lui va absolument pas et joue à l'aristocrate européen. Au premier contact, il est poli, donne l'impression de faire de son mieux pour aider le groupe, et nie avoir eu le moindre contact avec Aldrovanti et Hartwell. (Le personnel de chez Antoine's l'identifie sans mal. Pour aller prendre livraison de ses victimes, il portait une perruque... mais n'enlevait pas son monocle.) Interrogé sur les De Vouck, il perd contenance, mais se reprend et explique qu'ils ont quitté son service en

Le manoir Van Arvelde



1922. Si les Investigateurs insistent, il s'énerve vite, et sa vraie nature, celle d'un dangereux maniaque, affleure à la surface.

- **Henri Cobbins,** l'homme à tout faire. Tour à tour chauffeur, majordome et exécuteur des basses œuvres, Cobbins devrait apparaître aux Investigateurs comme l'âme damnée de son maître. Ce n'est pas faux, même si Cobbins est plus humain qu'on pourrait le croire au premier abord. Il compatit aux souffrances de la femme-singe, et c'est lui qui la conduisait nuitamment chez Hartwell. Il pourrait coopérer avec les Investigateurs, si ceux-ci ne viennent pas pour massacrer tout le monde.

- **Greta Cobbins**, la cuisinière. Petite, ronde et avenante… en surface. En réalité, c'est elle qui sert de geôlière aux prisonnières. Elle est sans cœur et volontiers cruelle.

- **« Jacob »**, l'homme-singe, vit dans une chambre confortable, au grenier. Si on la visite en son absence, tout ce qu'on pourra dire, c'est que son occupant est très grand et qu'il a un goût prononcé pour le brandy et les cigares. La situation lui convient assez pour qu'il reste fidèle à Van Arvelde… et donc, pour qu'il entreprenne d'arracher la tête des intrus.

- **« Simone »**, la femme-singe, est un cas plus complexe. La culture d'origine des hommes-singes est matriarcale et, théoriquement, elle devrait dominer Jacob. Depuis qu'ils sont à New York, elle a perdu le contrôle de la situation au profit de Van Arvelde. Servir de « mère adoptive » aux hybrides est la dernière chose qui l'empêche de prendre la fuite - mais pour aller où, de toute façon? Les Investigateurs devraient être surpris de trouver une alliée dans les rangs de l'ennemi. Surtout une alliée de deux mètres dix, couverte de fourrure blanche, avec des crocs et d'énormes mains simiesques. Sa chambre, en face de celle de Jacob, est plus simplement meublée.

- **Les quatre hybrides** vivent dans un bâtiment annexe, derrière la maison. Ils se situent à divers degrés d'évolution entre l'homme et le singe. Devenu adulte, l'un d'eux pourra passer pour humain… Pour le moment, ce sont de déplaisantes petites brutes qui se nourrissent de viande crue.

- **Deux prisonnières** sont, comme il se doit, enfermées à la cave. Elles occupent des cellules séparées, sont en état de choc et ont beaucoup de mal à comprendre qu'on vient les délivrer. L'une d'elles est enceinte. Les tombes de toutes celles qui les ont précédées se trouvent dans un petit coin boisé, à l'est de la propriété.

L'homme-singe frappe!

Après leur visite, Van Arvelde les fera suivre par Cobbins. Une fois qu'il aura leurs adresses, il se renseignera sur eux. S'il se sent menacé, il leur enverra Jacob. Celui-ci grimpe des murs apparemment lisses, peut s'introduire à peu près partout, et est tout à fait capable de tordre le cou à n'importe quel Investigateur isolé. Dans la grande tradition du genre, il devrait essayer de le faire, être reçu par une grêle de balles, prendre la fuite, regagner la voiture… et conduire son ou ses poursuivants jusqu'au manoir. Pour leur seconde visite, les Investigateurs peuvent en toute bonne conscience monter une opération commando. Faire intervenir les autorités est également du domaine du possible. Après tout, le sergent Murphy n'a pas clos le dossier, et Van Arvelde est un criminel avéré. Si les policiers investissent le domaine, ils abattront certainement Jacob. Il restera à se préoccuper du sort de Simone, qui parlant quelques mots d'anglais et, ayant des rudiments d'écriture, ne peut pas être considérée comme un singe. Livrée à elle-même, elle finira probablement ses jours dans un cirque itinérant.

Jacob et Simone

Grands Singes blancs

carac.	dés	moyenne
FOR	4D6+12	26
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Valeurs dérivées

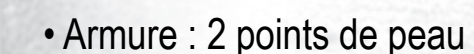
Mouv. 8
PV 15
Impact +6

Compétences

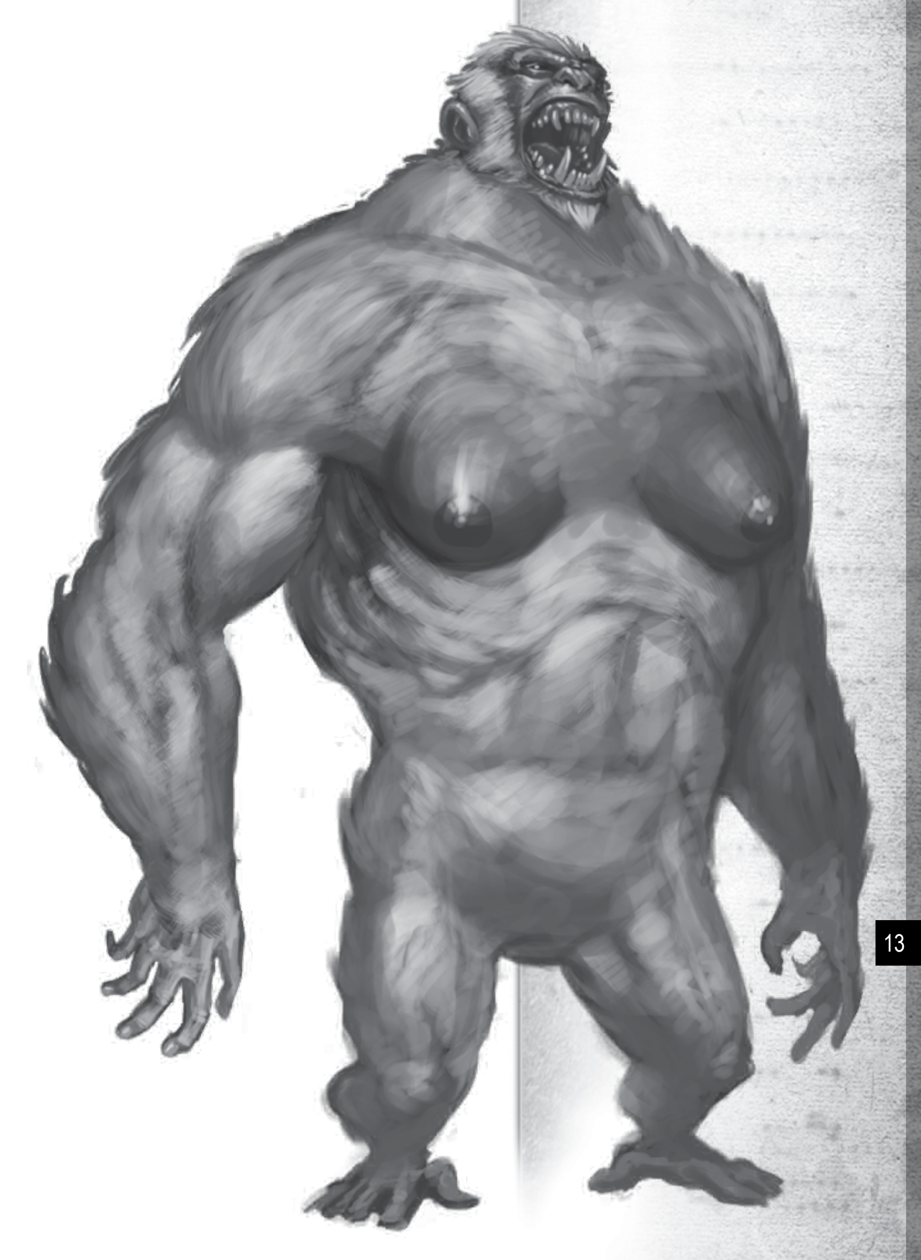
Chercher de la nourriture 50%
Se cacher 75%
Parler Anglais 20%

Combat

- Morsure 45%
  Dégâts 1D6+Imp.
- Pattes 45%
  Dégâts 1D6+Imp.



- Armure : 2 points de peau



Documents à distribuer

UN DRAME DANS LE MÉTRO

Une jeune femme, non identifiée à l'heure où nous mettons sous presse, s'est jetée sur les voies de la station de la 16e rue au moment où la rame de métro arrivait. La malheureuse n'a pas survécu à ses blessures. Tout indique qu'il s'agirait d'un suicide et non d'un geste malveillant. Le trafic a repris normalement une heure après le drame.

16 janvier,
New York Pillar Riposte

ADJ S-01 : Un drame dans le métro

L'INCONNUE DU MÉTRO IDENTIFIÉE

L'inconnue qui a commis l'irréparable le 16 janvier dernier à la station de métro de la 16e rue a été identifiée. Il s'agit d'une certaine Sarah Morgan, âgée de 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi. Le geste de cette jeune femme apparemment sans histoires reste inexpliqué à ce jour.

18 janvier,
New York Pillar Riposte

ADJ S-02 : L'inconnue du métro identifiée

ADJ S-03 : Une photo de Sarah Morgan



New York Pillar/Riposte

Max Hartwell, connu comme étant le « nouveau Barnum », a été retrouvé étranglé ce matin dans sa résidence du New Jersey. C'est la gouvernante qui a fait cette macabre découverte et a prévenu les forces de l'ordre. De source policière, la dépouille serait horriblement défigurée.
Agé de cinquante-cinq ans, Max Hartwell a fait carrière dans les shows itinérants de « monstres » sur la côté est des États-Unis. En semi-retraite depuis plusieurs années, cet homme d'affaire « doux et bon » selon les dires de tous ceux qui l'ont approché, a fait travailler nombres de « monstres » et continuait à gérer une agence de placement d'artistes. Mr. Hartwell n'ayant aucune descendance et n'ayant jamais été marié, ses « phénomènes de foire » sont ses seuls orphelins.

LE « MAÎTRE DES MONSTRES » RETROUVÉ ÉTRANGLÉ !

ADJ S-05 : Article de journal sur la mort de Max Hatwell

New York, le 6 sept 1924

Monsieur Elias,

En réponse à votre dernière missive, je vous confirme avoir bien connu Anastasia Burnay pour qui j'ai une affection toute particulière, tant sa poésie a séduit mon âme. Je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York.

En attendant votre courrier pour fixer un rendez-vous

Bien à vous,

Joseph Van Arvelde

ADJ S-04 : Courte lettre d'Arvelde à Jackson Elias

ADJ S-06 : une page de cahier d'écolier avec des mots griffonnés maladroitement

1920

Singeries

Les Masques de Nyarlathotep

L'homme et le singe sont-ils si différents ?
En cherchant la réponse à cette question, l'anthropologue Van Arvelde explore la frontière physiologique des espèces. Si le rire est le propre de l'homme, son cousin le gorille peut se révéler tout aussi sournois, calculateur et cruel. Il parvient même à démontrer ses capacités d'apprentissage du langage humain !
La limite est franchie lorsque le savant fait s'accoupler les deux espèces dans l'espoir de rétablir la grande civilisation des hommes-singes.

New York, janvier 1925.
Tandis que la découverte d'un corps dans une chambre d'hôtel lance les investigateurs sur les traces des **Masques de Nyarlathotep**, certains d'entre eux peuvent être interpellés par une histoire parallèle : le suicide d'une jeune fille percutée par le métro. Cette aventure est, en effet, une piste secondaire de l'épisode new-yorkais des **Masques de Nyarlathotep** et vous emmène sur les traces d'un anthropologue fou et de ses expériences contre nature.

Ce supplément contient l'écran officiel de la campagne pour **L'Appel de Cthulhu : Les Masques de Nyarlathotep**, ainsi qu'un scénario complémentaire à cette campagne, édité pour la première fois en 1999.

Prix public conseillé 20 €
ISBN : 978-2-917994-46-7
9 782917 994467

BRP



WWW.SANS-DETOUR.COM

